

## RENCONTRE RUGBY Cycle 2

Rencontre le matin:

Arrivée sur le site : 9h30.

Début de la rencontre : 10h00

Fin de la rencontre : 12h00.

Résultats + pique nique et départ vers 13h15.

Rencontre l'après midi:

Arrivée sur le site : 14h00

Début de la rencontre : 14h15

Fin de la rencontre : 16h00.

### Organisation

4 équipes par classe.

Chaque enseignant sera responsable d'un terrain et utilisera son matériel. (Cf. kit)

Des diplômes seront remis à la fin de la rencontre.

### Quelques règles

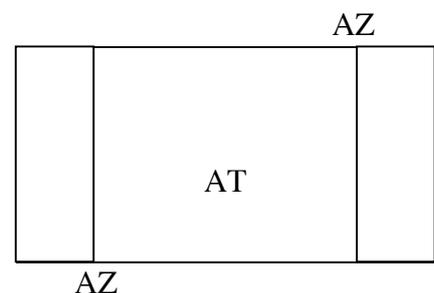
- POULE DE 4. Chaque match dure 10 minutes (2 fois 5 minutes).
- POULE DE 5. Chaque match dure 8 minutes.
- A l'engagement, chaque équipe est dans son en-but (au début du match, après chaque mi-temps et après chaque essai marqué).
- Les lignes de touche et les lignes de fond ne font pas partie du terrain.
- La ligne d'en but fait partie de l'en but.
- Un essai est marqué lorsque le ballon est déposé dans l'en-but adverse.
- Les équipes sont de 5 joueurs. Chaque équipe d'arbitres gère les remplacements.
- Pas de groupe de niveau, mixité.
- Sanctionner systématiquement les passes volontaires vers l'avant.

### Kit par classe pour équiper un terrain

- 4 jeux de 8 dossards de couleurs différentes. 2 dossards serviront de drapeaux pour les arbitres.
- 1 ballon.
- 1 chronomètre
- 2 sifflets
- 1 porte document
- 1 plaquette

### Arbitrage

- L'enseignant (**E**), responsable du terrain est le superviseur et n'intervient qu'en cas de problème.
- L'arbitre de terrain (**AT**) se déplace sur le terrain. Il siffle 3 fois pour la fin du jeu, 2 fois en cas d'essai, une fois pour les fautes.
- Pour les arbitres de zone (**AZ**), prévoir des drapeaux de la même couleur que les dossards des joueurs qui signaleront les sorties, les touches et les points. Les arbitres de zones sont placés le long des touches.
- Un marqueur (**M**) et un chronométreur (**C**).



<b>NIVEAUX DE PRATIQUE</b>			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<b>Espace d'évolution et nombre de joueurs</b>	Terrain : 20m X 12m 2 équipes de 4 joueurs sur le terrain (prévoir les rotations des remplaçants)	Terrain : 25m X 15m 2 équipes de 5 joueurs sur le terrain (prévoir les rotations des remplaçants)	
<b>But du jeu</b>	<i>Déposer le ballon dans l'en-but adverse.</i>		
<b>Système de score</b>	<i>1 point marqué par ballon déposé dans l'en-but adverse</i>		
<b>Actions sur le ballon</b>	<p><i>Le ballon est tenu à la main. On ne peut pas le jouer avec le pied. On peut se déplacer avec la balle. On peut passer le ballon à un partenaire.</i></p>		
	On doit libérer le ballon dès que l'on est touché	Dès que l'on est ceinturé, on doit lâcher le ballon ou le passer vers l'arrière (vers son propre camp). On ne peut pas rentrer dans l'en-but adverse sans ballon.	Les passes ne se font que vers l'arrière. Dès que l'on est tenu, on lâche ou on passe la balle. On ne peut pas faire action de jeu si l'on se situe en avant du porteur de balle.
<b>Actions sur l'adversaire</b>	On peut toucher le porteur de balle pour l'arrêter, mais on ne doit pas :	On peut ceinturer le porteur de balle pour l'arrêter, mais on ne doit pas :	On peut tenir le porteur de balle pour l'empêcher de progresser, mais on ne doit pas :
	<i>toucher volontairement au dessus des épaules, frapper, pousser, tenir le maillot... Aucune action physique sur le non porteur de balle.</i>		
			Le tenu ne peut se faire qu'entre les épaules et le bassin du porteur de balle.
<b>Mises en jeu du ballon</b>	<p><i>Les mises et remises en jeu se font par passe, ballon pris dans les mains de l'arbitre, défenseurs à 3m.</i></p>		
	<p><u>Début de mi-temps</u> : chaque équipe est dans son en-but. Après tirage au sort, l'équipe qui a le ballon fait la mise en jeu au coup de sifflet de l'arbitre.</p> <p><u>Sorties en-but</u> : remise en jeu au niveau du plot situé à 3 m de l'en-but.</p> <p><u>Fautes</u> : remise en jeu à l'endroit de la faute.</p>	<p>Idem mais passe obligatoirement vers l'arrière.</p>	<p>L'équipe qui a gagné le tirage au sort engage au milieu du terrain par une passe vers l'arrière.</p>
<b>Rôles sociaux</b>	Arbitre de terrain adulte	Arbitre de terrain : enfant proposé par l'équipe qui arbitre.	
	<p><i>Il fait le tirage au sort, donne le ballon pour les mises et remises en jeu, veille au respect des règles, siffle les fautes, sorties, points.</i></p> <p><i>L'équipe qui arbitre propose :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 arbitres d'en but, qui signalent les points marqués avec un drapeau, signalent les sorties et donnent le ballon pour les remises en jeu, pour les sorties en touche.</li> <li>- 1 marqueur, qui compte les pints avec des plots.</li> <li>- 1 chronométrateur, qui siffle les débuts et fins de match, gère le temps de jeu et éventuellement les remplacements (niveaux 2 et 3)</li> </ul>		
		Equipe qui observe : tous les joueurs sont observateurs de l'esprit sportif et de l'arbitrage.	
<b>Sanctions</b>	Exclusions temporaires pour violence (1mn), définitive pour récidive (match puis tournoi).		

## RÔLES SOCIAUX

### TERRAIN ..

<i>EQUIPE .....</i>	
<i>NOMS</i>	<i>RÔLES SOCIAUX</i>
	Arbitre de terrain
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

<i>EQUIPE .....</i>	
<i>NOMS</i>	<i>RÔLES SOCIAUX</i>
	Arbitre de terrain
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

<i>EQUIPE .....</i>	
<i>NOMS</i>	<i>RÔLES SOCIAUX</i>
	Arbitre de terrain
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

<i>EQUIPE .....</i>	
<i>NOMS</i>	<i>RÔLES SOCIAUX</i>
	Arbitre de terrain
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

**RENCONTRE RUGBY. Fiche de marquage 3 équipes.**

**TERRAIN : ....**

3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite.

Equipe A ..... De couleur .....

Equipe B ..... De couleur .....

Equipe C ..... De couleur .....

<b>Numéros des matches</b>	<b>Opposition</b>		<b>Arbitrage</b>
<b>1 score</b>	<b>A</b> .....	<b>B</b> .....	<b>C</b>
<b>2 score</b>	<b>C</b> .....	<b>A</b> .....	<b>B</b>
<b>3 score</b>	<b>B</b> .....	<b>C</b> .....	<b>A</b>
<b>Points</b>			

<b>EQUIPES</b>	.....	.....	.....
<b>TOTAL POINTS</b>	.....	.....	.....

**RENCONTRE RUGBY. Fiche de marquage 4 équipes.**

**TERRAIN :** ....

3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite.

Equipe A ..... De couleur .....

Equipe B ..... De couleur .....

Equipe C ..... De couleur .....

Equipe D ..... De couleur .....

Numéros des matches	Opposition		Arbitrage	Observation
<b>1</b> score	<b>A</b> .....	<b>B</b> .....	<b>C</b>	<b>D</b>
	.....	.....		
<b>2</b> score	<b>C</b> .....	<b>D</b> .....	<b>A</b>	<b>B</b>
	.....	.....		
<b>3</b> score	<b>B</b> .....	<b>C</b> .....	<b>D</b>	<b>A</b>
	.....	.....		
<b>4</b> score	<b>A</b> .....	<b>D</b> .....	<b>B</b>	<b>C</b>
	.....	.....		
<b>5</b> score	<b>B</b> .....	<b>D</b> .....	<b>C</b>	<b>A</b>
	.....	.....		
<b>6</b> score	<b>A</b> .....	<b>C</b> .....	<b>D</b>	<b>B</b>
	.....	.....		
<b>Points</b>	.....	.....	.....	.....

<b>EQUIPES</b>	.....	.....	.....	.....
<b>TOTAL POINTS</b>	.....	.....	.....	.....